PHILIPS VIDEOPAC 19





Catch the ball
Attrape la balle
Vang de bal
Fang den Ball
Il raccatta palle
Fang bolden
Fånga bollen
Coge la pelota

Noughts and crosses
Morpion
Boter, kaas en eieren
Drei mal drei
Tris
Kryds og bolle
Nollor och kryss
Tres en raya

PHILIPS



ENGLISH

This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DEUTSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus.

Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 5.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire.

S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 7.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 9.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia.
Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosí e gira a Pagina 11.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 13.

SVENSKA

Denna Videopackasset är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp sidan 15.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 17.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 19.

Catch the ball

A. (2 players) Press RESET
next press key 0

A white ball appears in the top right-hand corner of the TV screen and rolls towards the middle where it drops down through an opening. It bounces at random through a maze of red lines and dots. The red clown has to try and catch the ball in his hat.

Your opponent is next with his blue clown.

The one who catches most balls is the winner.

A winning tip: the ball does not necessarily have to drop down into the hat. Your clown may scoop it up too.

The time limit is 3 "game-minutes". The game stops when the playing time has expired.

B. (2 players) Press RESET
next press key 1

The game is similar to the previous one, including the 3 "game-minutes" time limit. Only difference is that you get another chance, immediately after catching a ball. Theoretically the first player can finish the game before his opponent gets a chance.

C. (1 player) Press RESET
next press key 2

Whether you miss or not, the red clown keeps playing throughout the period of 3 "game-minutes". See if

Noughts and crosses

G. (2 players) Press RESET
next press key 7

The screen shows a nine-square playing board. Underneath you see 3 blue noughts and 3 red crosses. Blue begins by moving his "+" to the square of his choice. By pressing the button he drops it into that square. Red is next. The winner is the one to get three noughts, or three crosses, in one straight line, either horizontally, vertically or diagonally.

If all the marks have been placed and there isn't a winner yet, blue guides his "+" to the nought he wants to move. By pressing the button, the nought is removed from that square and appears at the bottom again. Move the "+" to another square to reposition, press the button again to drop the spare nought into place.

Red can do the same in order to reposition one of the crosses.

Each time a game is finished, press RESET (△), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

(a) Select another game.

Or (b) Select another Videopac.
Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards.
Replace Videopac in its box.
Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.

Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

Check procedure

If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).
Press RESET (△). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen.
If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

you can improve your score.

D. (2 players) Press RESET
next press key 4

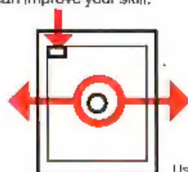
Play alternate turns with a competitor without the restriction of a time limit.

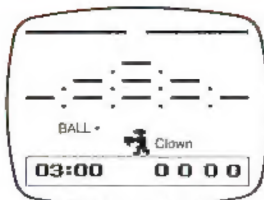
E. (2 players) Press RESET
next press key 5

See how long you can play against your opponent. The rules are the same as game B.

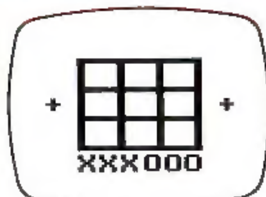
F. (1 player) Press RESET
next press key 6

This game is similar to game C. Without a time limit this time. See if you can improve your skill.





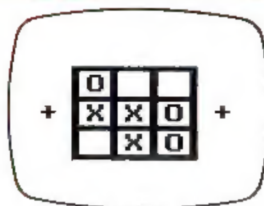
Use joystick to move clown.
Press button to accelerate.



Start of game



Use joystick to move "+" mark to required square.
Press button to make your mark.



Game situation.
Next move is for "0".
By moving his mark from left-hand to right-hand top corner, he wins.

Gebrauchsanleitung

DEUTSCH

Fang den Ball
A) Für zwei Spieler. Zuerst Taste "RESET", dann Taste 0 drücken.

In der rechten oberen Ecke des bildschirms erscheint ein weißer Ball. Er rollt zur Mitte und fällt durch eine Öffnung in der Decke in das Labyrinth, hüpft dort ziellos durch die roten Linien und Punkte. Der rote Clown muß versuchen, den Ball mit dem Hut aufzufangen.

Dann kommt der Gegner mit dem blauen Clown dran.

Wer mehr Bälle fangen kann, gewinnt.

Ein heißer Tip: Der Ball muß nicht unbedingt in den Hut fallen; er kann auch aus der Luft gefangen werden.

Spielzeit: Drei Spielminuten. Nach Ablauf der Spielzeit ist das Spiel beendet.

B) Für zwei Spieler. Zuerst Taste "RESET", dann Taste 1 drücken.

Ähnlich wie Spielvariante A, Spielzeit ebenfalls 3 Spielminuten. Wird der Ball gefangen, so erfolgt jedoch kein Spielerwechsel, derselbe Spieler darf weiterspielen. Theoretisch kann der erste Spieler sein Spiel beenden, bevor der Gegner überhaupt in das Spielgeschehen eingreifen kann.

C) Für einen Spieler. Zuerst Taste "RESET", dann Taste 2 drücken.

Das gleiche Spiel, diesmal jedoch nur für einen Spieler. Der rote Clown spielt während der gesamten Spiel-

Drei mal drei
G. (Für zwei Spieler)
Zuerst Taste "RESET", dann Taste 7 drücken.

Auf dem Bildschirm erscheint ein Spielfeld, das aus neun Feldern besteht. Darunter befinden sich drei blaue Nullen und drei rote Kreuze. Blau beginnt und setzt seine "+" in ein beliebiges Feld. Durch Knopfdruck wird die Null im gewünschten Feld placiert. Dann ist Rot an der Reihe. Der Spielzweck besteht darin, die drei eigenen Symbole in einer Geraden – waagrecht, senkrecht oder diagonal – aufzustellen.

Sind alle Spielsymbole in den Feldern placiert, ohne dass einem Spieler der Sieg gelungen wäre, so führt Blau sein "+" zu dem Symbol, dass er verschieben möchte. Durch Knopfdruck wird das Symbol aus dem Feld genommen und erscheint wieder unter dem Spielfeld. "+" auf anderes Feld setzen, Knopf drücken, das Symbol erscheint auf diesem Feld. Dabei versuchen, drei Symbole in einer Linie auszurichten.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

dauer von drei Spielminuten, gleichgültig, ob er den Ball fängt.

D) Für zwei Spieler. Zuerst Taste "RESET", dann Taste 4 drücken.

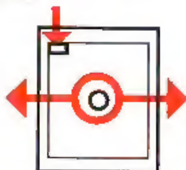
Wie Spielvariante A, jedoch ohne Zeitlimit.

E) Für zwei Spieler. Zuerst Taste "RESET", dann Taste 5 drücken.

Wie Spielvariante B, jedoch ohne Zeitlimit.

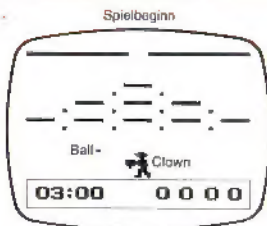
F) Für einen Spieler. Zuerst Taste "RESET", dann Taste 6 drücken.

Wie Spielvariante C, jedoch ohne Zeitlimit.



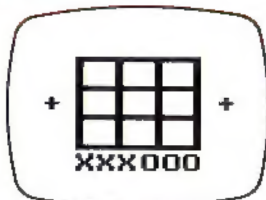
Clown mit Steuerknüppel bewegen. Geschwindigkeit durch Knopfdruck erhöhen.

Spielbeginn

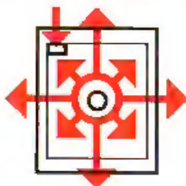


Verbleibende Spielzeit

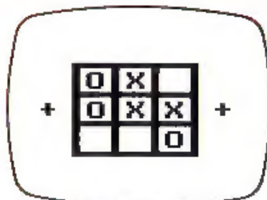
Anzahl der vom roten bzw. vom blauen Clown gefangenen Bälle



Spielbeginn



"+" durch Bewegen des Steuerknüppels auf gewünschtes Feld setzen. Eigenes Symbol durch Knopfdruck in dieses Feld placieren.



Spielstand, "0" ist am Zug, führt sein Symbol vom linken oberen Eckfeld in das rechte obere Eckfeld und gewinnt.

Prüfprogramm

Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte Grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten

RESET: Rückstellen

Die Anweisungen

SELECT GAME: Spielewahl

Attrape la balle

A. (2 joueurs) - Appuyez sur les touches "RESET" puis "O".

Une balle blanche arrive du coin supérieur droit de l'écran, descend et rebondit à travers des chicanes.

Chaque joueur doit l'attraper avec son chapeau, à tour de rôle.

Le vainqueur est celui qui a attrapé le plus de balles.

Un conseil pour gagner: la balle ne doit pas impérativement tomber dans le chapeau. Vous pouvez la saisir au vol.

La partie est limitée à 3 minutes.

B. (2 joueurs) - Appuyez sur les touches "RESET" puis "1".

Le jeu est identique au précédent. Toutefois, le joueur qui a attrapé une balle conserve la main aussi longtemps qu'il réussit et peut, s'il est habile, la conserver toute la partie.

C. (1 joueur) - Appuyez sur les touches RESET" puis "2".

Dans cette variante, seul le joueur rouge est actif.

D. (2 joueurs) - Appuyez sur les touches "RESET" puis "4".

Cette variante est identique à la version A. mais sans limite de temps.

E. (2 joueurs) - Appuyez sur les touches "RESET" puis "5".

Morpion

G. (2 joueurs) - Appuyez sur les touches "RESET" puis "7".

Un damier de 9 cases apparaît sur l'écran. 6 symboles sont placés dessous (3 ronds bleus et 3 croix rouges).

Le but du jeu est de disposer soit les 3 croix, soit les 3 ronds, sur le damier en formant une ligne droite (verticale - horizontale - ou en diagonale).

Pour mettre un symbole dans une case, déplacez le "+" à l'aide du manche à balai sur la case souhaitée, puis appuyez sur "ACTION".

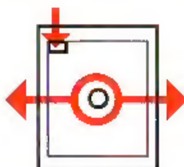
Lorsque les 6 symboles ont été utilisés, il est possible de les déplacer. Placez le "+" sur le symbole à mouvoir et appuyez sur "ACTION", puis dirigez le "+" sur la case désirée et appuyez à nouveau sur "ACTION".

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparaît sur l'écran. Il est alors possible
a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
b) de changer de cartouche Videopac.
Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut.
Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte.
Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher le Videopac Computer du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Variante identique à la version B, mais sans limite de temps.

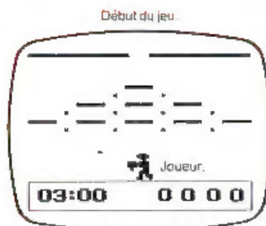
F. (1 joueur) - Appuyez sur les touches "RESET" puis "6".

Variante identique à la version C, mais sans limite de temps.



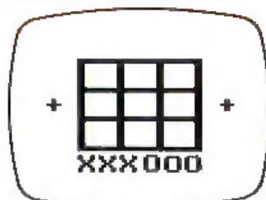
Utiliser le manche à balai pour déplacer les joueurs. Appuyez sur "ACTION" pour accélérer.

Début du jeu.

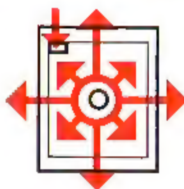


Temps restant à jouer.

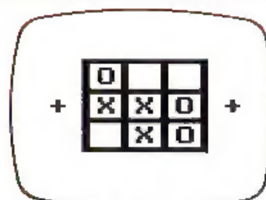
Scores respectifs des joueurs bleus et rouges.



Début du jeu.



Utiliser le manche à balai pour déplacer le "+".
Appuyer sur "ACTION" pour placer le symbole.



Situation du jeu. "O" doit jouer. Il va gagner en déplaçant son symbole du coin supérieur gauche au coin supérieur droit.

Procedure de vérification
Si l'équipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:

Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. Au cas contraire, vérifier que l'équipement est installé conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches
RESET: remise à zéro.

Instructions
SELECT GAME: choix du jeu

NEDERLANDS

Gebruiksaanwijzing

Vang de bal

A. (2 spelers) Druk op "RESET"
Daarna op toets "0"

Rechts boven op het scherm verschijnt een witte bal, die naar het midden rolt en daar door een opening in het plafond naar beneden valt. Op een onberekenbare manier butst hij door een netwerk van rode lijnen en stippen. De rode clown moet proberen de bal in zijn hoed te vangen.

Dan is uw tegenspeler aan de beurt met zijn blauwe clown.

Degene die de meeste ballen vangt is de winnaar.

Een goed tip: de bal hoeft niet persé recht in de hoed te vallen. Uw clown kan hem ook opscheppen.

Eén ronde duurt drie "speel-minuten" en het spel stopt als uw tijd verstreken is.

B. (2 spelers) Druk op "RESET"
Daarna op toets "1"
Dit spel is in grote lijnen gelijk aan het eerste, ook wat de speelduur betreft, het enige verschil is, dat u door mag gaan, elke keer als u er in slaagt een bal te vangen. Het is dus theoretisch mogelijk dat u door blijft spelen en uw tegenstander geen kans krijgt.

C. (1 speler) Druk op "RESET"
Daarna op toets "2"
Weer hetzelfde spel maar nu voor één speler. Onverschillig of u de bal vangt of niet, u kunt rustig doorgaan met uw rode clown gedurende de volle drie "speel-minuten".

D. (2 spelers) Druk op "RESET"

Boter, kaas en eieren

G (2 spelers) Druk op "RESET"
Daarna op toets "7"

Op het scherm ziet u het bekende "melk-boter-kaas" bord met negen vakken. Daaronder 3 blauwe cirkels en 3 rode kruisjes. Blauw is het eerst aan de beurt en beweegt zijn "+" tekentje naar het vak van zijn keuze. Door op de actieknop te drukken zet hij zijn cirkeltje in dat vak. Dan is rood aan de beurt. Doel van het spel is om drie gelijke tekens op één lijn te krijgen, horizontaal, vertikaal of diagonaal.

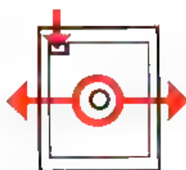
Zijn alle merktekens opgebruikt, zonder dat er een winnaar is, dan beweegt blauw zijn "+" teken naar het cirkeltje dat hij wil verplaatsen. Door op de actieknop te drukken verspringt het weer naar zijn oorspronkelijke plaats. Beweeg dan het "+" teken naar een ander, leeg vak. Druk weer op de knop en uw teken verschijnt daar. Ga zo door tot een van beiden drie merktekens op één lijn heeft.

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets (△). Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:
a. Een ander spel kiezen.
b. Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog. Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c. Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de steker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.

Daarna op toets "4".
Dit spel is gelijk aan spel "A". Ditmaal echter zonder tijdlimiet.

E. (2 spelers) Druk op "RESET"
Daarna op toets "5"
Dit spel is gelijk aan spel "B". Ditmaal echter zonder tijdlimiet.

F. (1 speler) Druk op "RESET"
Daarna op toets "6"
Dit spel is gelijk aan spel "C". Ditmaal echter zonder tijdlimiet.



Gebruik de stuurknuppel om uw clown in beweging te brengen. Door op de actieknop te drukken verdubbelt u zijn snelheid.

Begin van het spel



Nog resterende tijd

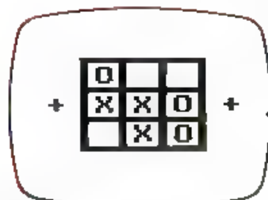
Aantal ballen gevangen door resp. blauwe en rode clown



Begin van het spel



Gebruik de stuurknuppel van uw spelregelaar om uw " " teken naar het gewenste vak te brengen.
Druk op actieknop en uw merkteken verschijnt in dat vak.



Spelsituatie
"O" is aan de beurt
Door zijn merkteken van links naar rechts boven te verplaatsen wint hij.

Controle
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!).
Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het Videopac!).
Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen
RESET: herstel

De Instructies
SELECT GAME: kies een spel

ITALIANO

Il raccatta palle

A. (2 giocatori) Premere "Reset" e successivamente il tasto 0.

Una pallina bianca appare in alto nell'angolo destro dello schermo TV e rotola verso il centro da dove cade attraverso un'apertura. Essa rimbalza in modo irregolare attraverso una struttura di punti e linee rosse. Il clown deve cercare diprendere la pallina con il suo cappello.

Successivamente gioca il clown blu.

Vince il clown che acchiappa più palline.

Un suggerimento per vincere: la pallina non deve necessariamente cadere dentro il cappello. Il vostro clown può anche raccoglierla.

Il tempo limite è 3 minuti "effettivi di gioco". Il gioco termina quando il tempo di gioco è scaduto.

B. (2 giocatori) Premere "Reset" e successivamente il tasto 1.

Il gioco à simile al precedente e il tempo limite è di tre minuti "effettivi di gioco".
La sola differenza è che tocca ancora a Voi immediatamente dopo avere preso una pallina.
Teoricamente il primo giocatore può finire il gioco prima che il suo avversario abbia giocato.

C. (1 giocatore) Premere "Reset" e successivamente il tasto 2.

E' uguale al precedente ma per un solo giocatore. Se voi vi lasciate

Tris

G. (2 giocatori) Premere "Reset" successivamente il tasto 7.

Il campo di gioco è formato da nove riquadri al di sotto del quale potete vedere 3 cerchi blu e 3 croci rosse.
Comincia il blu muovendo il suo cerchio blu fino ad un riquadro di sua scelta, premendo il telecommando fissa il suo simbolo in quel riquadro.
Succesivamente muove il rosso.
Lo scopo del gioco è di allineare tre simboli uguali su una linea sia essa verticale, orizzontale o diagonale.

Quando tutti i simboli sono stati piazzati senza un vincitore, il blu mette il suo "+" sul simbolo che vuole eliminare.
Premendo il tasto del telecomando, questo simbolo viene rimosso da quel riquadro e riappare nella parte inferiore.

Muovere il "+" in un altro riquadro, ripremere il tasto per cercare di allineare tre simboli.

Ogni volta che un gioco è terminato premere RESET (△), sullo schermo apparirà SELECT GAME' ed ora:
(a) Selezionare un'altro gioco
O (b) Selezionare un'altra Videopac.
Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto.
Riporre la Videopac nella propria custodia.
Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac.
O (c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

scappare o no la pallina, il clown rosso resta in campo per tutti i 3 minuti di gioco.

D. (2 giocatori) Premere "Reset" e successivamente il tasto 4.

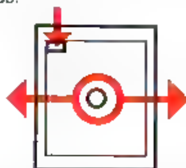
E' simile al gioco "A" ma senza limiti di tempo.

E. (2 giocatori) Premere "Reset" e successivamente il tasto 5.

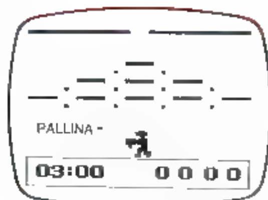
E' simile al gioco B ma senza limiti di tempo.

F. (1 giocatore) Premere "Reset" e successivamente il tasto 6.

E' simile al gioco C senza limiti di tempo.



Usare la leva per muovere il clown.
Schiacciare il bottone per accelerare il movimento



Tempo rimasto per giocare.

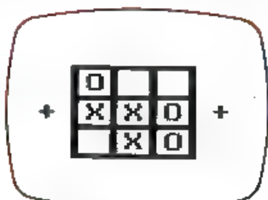
Palline raccolte respettivamente dal clown blu e rosso



Inizio del gioco



Usare la leva per muovere "+" nel riquadro desiderato.
Premere il tasto per fissare il proprio simbolo.



Situazione del gioco.
La prossima mossa è per "0"
Muovendo il simbolo da sinistra all'angolo superiore destro, vince lo "0".

Verifica procedure
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET (△). Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti
RESET: azzeramento

Le Istruzioni
SELECT GAME: selezione gioco

DANSK

Fang Bolden

A. (2 spillere) Tryk på "RESET" og derefter på 0.

En hvid bold kommer til syne i det øverste højre hjørne af TV-skærmen. Bolden ruller ind mod midten, hvor den falder ned gennem en åbning. Den falder og springer uberegneligt gennem en labyrint af røde linier og prikker. Den røde klovn skal så forsøge at gribe bolden i sin hat.

Derefter er det Deres modparts tur med den blå klovn.
Den som fanger flest bolde er vinder.

Et vindertip: Bolden behøver ikke nødvendigvis at falde direkte med i hatten. Deres klovn kan også fange bolden med hatten. Og klovnen løber hurtigere, når De trykker på action-knappen.

Spillet har 3 minutters effektiv spilletid, og det stopper når spilletiden er udløbet.

B. (2 spillere) Tryk på "RESET" og derefter på 1.

Dette spil er identisk med det ovenstående og har ligeledes 3 minutters effektiv spilletid. Den eneste forskel er, at den samme spiller umiddelbart fortsætter spillet, hvis klovnen fanger bolden, og derved får man endnu en chance. Teoretisk kan den første spiller afgøre eller endog afslutte spillet, inden modparten får en chance.

C. (1 spiller) Tryk på "RESET" og derefter på 2.

Kryds og bolle.

G. (2 spillere) Tryk på "RESET" og derefter på 7.

På TV-skærmen vises en kvadratisk spilleplade med 9 felter.
Neden under ser De 3 blå krydser og 3 røde boller. Blå begynder med at placere hans "+" i det felt han ønsker. Ved at trykke på action-knappen placerer han så sit blå kryds på spillepladen. Derefter er det røds tur. Det gælder i spillet om at få tre krydser eller boller på en lige linie, enten vandret, lodret eller diagonalt.

Når alle krydser og boller er placeret, uden der er fundet en vinder, må blå dirigere hans "+" til det kryds han ønsker at fjerne. Krydset fjernes fra spillepladen ved at trykke på action-knappen, og det placeres neden under pladen igen. Blå må derefter dirigere hans "+", til et andet felt, trykke på action-knappen og forsøge at få 3 krydset på linie, hurtigst muligt.

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET (△), og SELECT GAME fremtræder på skærmen, hvorefter De enten:
a) Vælger et andet spil i Videopacen
Eller b) Vælger en anden Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet. Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter læses brugsanvisningen for den næste Videopac.
Eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd Videopac Computeren.

Det er stadig det samme spil, men nu kun for én spiller. Hvadenten De griber bolden eller ej, vil den røde klovn spille alene i alle 3 spilleminutter.

D. (2 spillere) Tryk på "RESET" og derefter på 4.

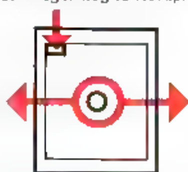
Dette spil er identisk med spil A, blot er der i dette ingen begrænset spilletid.

E. (2 spillere) Tryk på "RESET" og derefter på 5.

Dette spil er identisk med spil B, blot er der ingen begrænset spilletid.

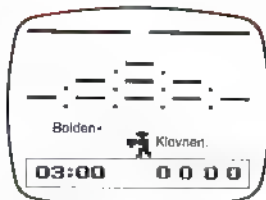
F. (2 spillere) Tryk på "RESET" og derefter på 6

Dette spil er identisk med spil C, men uden nogen begrænset spilletid.



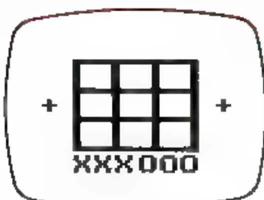
Klovnen dirigeres med styrepinden. Ved tryk på action-knappen løber han hurtigere.

Spillets start.



Resterende spilletid.

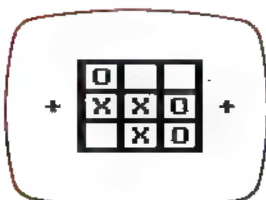
Antal bolde grebet af henholdsvis den blå og den røde klovn.



Spillets start.



Med styrepinden dirigeres "+" mærket til det ønskede felt. Krydset eller bollen placeres på spillepladen ved at trykke på action-knappen.



En spilsituation.
"0" har den næste placering.
Ved at flytte sin bolle fra venstre til højre øverste hjørne vinder han.

Kontrolprocedure
Hvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET (△). TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt da Deres forhandler.

Tasterne
RESET: nulstillingstast

Instruktionerne
SELECT GAME: vælg spil

SVENSKA

Fånga bollen
A. (2 deltagare). Tryck på "Reset", därefter på tangent 0.

En vit boll blir synlig i övre högra hörnet på TV-skärmen och rullar mot mitten där den faller ned genom en öppning. Bollen studsar slumpmässigt igenom ett mönster av linjer och punkter. När bollen kommer igenom skall först den röda clownen försöka fånga bollen i sin hatt. Därefter är det motståndarens tur med en blå clown.
Den som lyckas fånga de flesta bollarna vinner.

Ett tips: Bollen måste inte nödvändigtvis komma direkt i hatten. Clownen kan också "gräva" upp bollen.

Speltiden är 3 minuter. Spelet stoppas när tiden är ute.

B. (2 deltagare). Tryck på "Reset", därefter på tangent 1.

Spelet liknar det föregående, med 3 minuters speltid Enda skillnaden är att Du får en ny möjlighet om Din clown lyckas fånga bollen. Så teoretiskt kan första deltagaren avsluta spelet utan att motståndaren fått vara med och tävla.

C. (1 deltagare). Tryck på "Reset", därefter på tangent 2.

Det är fortfarande samma spel, men nu endast för 1 deltagare. Vare sig Du missar eller inte, så fortsätter den röda clownen hela speltiden, 3 minuter.

Nollor och kryss
G. (2 deltagare). Tryck på "Reset", därefter på tangent 7.

På TV-skärmen syns nu en spelplan indelad i nio rutor. Under spelplanen ser Du spelpjäserna, 3 blå nollor, 3 röda kryss. Blå spelare börjar genom att flytta en blå "+" till valfri ruta. Genom att trycka på köraggregatets actionknapp placeras nollan i önskad ruta. Därefter placerar motståndaren ett rött kryss i ledig ruta o.s.v. Det gäller att först få tre nollor eller kryss på rad, horisontallt, vertikalt eller diagonalt.

Om alla spelpjäer är placerade utan att någon lyckats få tre i rad, flyttar blå spelare sitt "+" till den blå nollan som han önskar flytta till annan ruta. Genom att trycka på actionknappen försvinner spelpjäsen från raden och kommer fram igen under spelplanen. Flytta därefter "+" till önskad ruta, tryck på actionknappen och gör nya försök att få tre på rad.

Tryck på RESET [△] varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:
(a) Välj ett annat spel.
(b) Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt.
Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask.
Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
(c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

D. (2 deltagare). Tryck på "Reset", därefter på tangent 4.

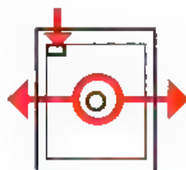
Samma spel som A, men utan tidsgräns.

E. (2 deltagare). Tryck på "Reset", därefter på tangent 5.

Samma spel som B, men utan tidsgräns.

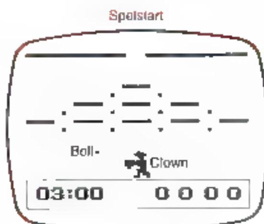
F. (1 deltagare). Tryck på "Reset", därefter på tangent 6.

Samma spel som C, men utan tidsgräns.



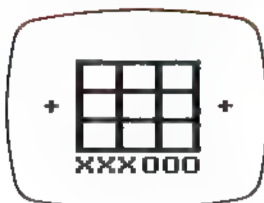
Använd styrspaken till att flytta clownen.
Öka hastigheten på clownen genom att trycka på actionknappen.

Spelstart



Tid kvar att spela.

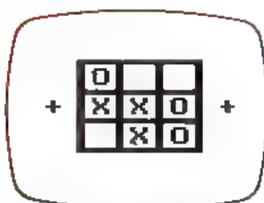
Bollarna fångas av respektive blå och röd clown.



Spelstart



Använd styrspaken till att flytta "+" till önskad ruta. För att placera spelpjäsen tryck på actionknappen.



Spelsituation. Nästa drag är for "0" Genom att flytta från övre vänstra hörnet till högra vinner spelaren med nollorna.

Kontrollförfarande
Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET (△). TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad enligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter
RESET: återställning

Instruktioner
SELECT GAME: välj spel

Käyttöohje

SUOMI

Ota pallo kiinni
A. (2 pelaajaa) Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä O.

Kuvaruudun oikeaan ylänurkkaan ilmestyy valkoinen pallo, joka pyörii keskilinjaa kohti ja putoaa alas katossa olevan aukon läpi. Se pomppii miten sattuu punaisten viivojen ja pisteiden seassa. Punaisen pellen on vangittava pallo hattuunsa.

Vastapelaajasi pelaa seuraavaksi sinisellä pellellä.

Se voittaa joka saa eniten palloja kiinni.

Vihje: pallon ei välttämättä tarvitse pudota hattuun. Pelle voi kaapata sen myös.

Aikaraja on 3 "peliminuuttia". Peli päättyy kun aika on kulunut umpeen.

B. (2 pelaajaa) Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 1.

Peli on samanlainen kuin edellä mukaanluettuna 3 peliminuutin aikaraja. Ainoa ero on että voit jatkaa vuoroasi saatuasi pallon kiinni.

Teoriassa ensimmäinen pelaaja voit pelata loppuun ennen kuin toinen pääsee edes aloittamaan.

C. (1 pelaaja) Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä ■.

Peli on sama mutta pelaajia vain yksi. Saitpa pallon kiinni tai et punainen pelle pelaa kaikki 3 peliminuuttia.

Ympyrä-ja ristipeli
(2 pelaajaa) Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 7.

Kuvaruudussa näkyy 9-ruutuinen pelilauta. Alla on 3 sinistä ympyrää ja 3 punaista rastia. Sininen aloittaa siirtämällä sinisen ympyrän valitsemaansa ruutuun. Painettaessa kytkintä merkki jää ruutuun. Seuraavaksi on punaisen vuoro. Pelin tarkoitus on saada kolme omaa merkkiä suoraan linjaan, joko vaakasuoraan, pystysuoraan tai vinottain.

Kun kaikki merkit on siirretty ilman että kumpikaan voitti, siirtää sininen oman plussansa (+) sen merkin kohdalle, jonka hän haluaa siirtää. Painettaessa kytkintä tämä merkki häviää ruudukosta ja ilmestyy uudelleen alle. Siirrä plussa (+) toiseen ruutuun, paina kytkintä jälleen ja yritä saada kolme merkkiä linjaan.

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET (△). Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:
(a) Valita uuden pelin,
tai (b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Asela kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjeita.
tai (c) Yhdistä antenni takaisin tv:hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

D. (2 pelaajaa) Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 4.

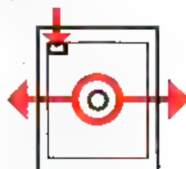
Peli on sama kuin A mutta ilman aikarajaa.

E. (2 pelaajaa) Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 5.

Peli on sama kuin B mutta ilman aikarajaa.

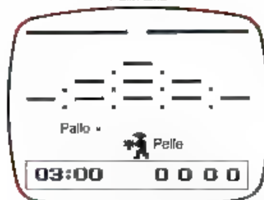
F. (1 pelaaja) Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 6.

Peli on sama kuin C mutta ilman aikarajaa.



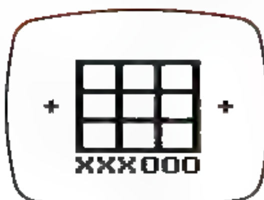
Liikuta pelleä ohjausyksikön vivulla.
Lisää nopeutta painamalla kytkintä.

Pelin alku



Jäljellä oleva peli-aika

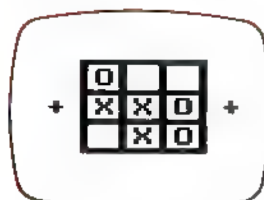
Kiinni saatujen pallojen määrä



Pelin alku



Siirrä plussasi (+) ohjausvivulla haluamaasi ruutuun. Paina kytkintä niin että merkkisi ilmestyy.



Pelitilanne. Seuraava vuoro on ympyrällä (O). Siirtämällä merkkinsä vasemmasta ylänurkasta oikeaan ylänurkkaan hän voittaa.

Tarkistus
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan)
Paina näppäintä RESET (△) TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaalle.

Näppäimet
RESET: palautus

Ohjeet
SELECT GAME: valitse peli

ESPAÑOL

Coge la pelota
A. (2 jugadores) Pulse "Reset" y a continuación la tecla 0.

En la esquina superior derecha de la pantalla aparece una pelota blanca que avanza hasta [redacted] centro, donde cae por una abertura que hay en [redacted] techo. Rebota caprichosamente por entre un laberinto de líneas y puntos rojos. El payaso tratará de coger la pelota en su sombrero.

El jugador contrario es el payaso azul.

Ganador es el que consigue coger más pelotas.

Un consejo para ganar: la pelota no tiene que caer forzosamente en el sombrero. Su payaso también puede recogerla del suelo con el sombrero. El tiempo límite por jugada son 3 minutos. La jugada termina al trascurrir este tiempo.

B. (2 jugadores) Pulse "Reset", y a continuación la tecla 1.

El juego es similar al anterior con una duración límite de 3 minutos. La única diferencia es que se le brinda otra oportunidad después de coger la pelota. En teoría el primer jugador puede terminar la jugada antes de que su contrario haya tenido una oportunidad.

C. (1 jugador) Pulse "Reset" y a continuación la tecla 2.

[redacted] mismo juego pero ahora para un solo jugador. Coja o no el payaso rojo la pelota, seguirá jugando durante los 3 minutos.

Tres en raya
G. (2 jugadores) Pulse "Reset" y a continuación la tecla 7.

En la pantalla hay un tablero de nueve casillas. Debajo de [redacted] hay tres equis (x) y tres ceros. Empieza el color azul que juega con los ceros; pone un cero azul en la casilla que quiera. Para poner su marca en esa casilla pulsará el botón. Después juega el color rojo. La finalidad del juego es poner en raya los tres ceros o las tres equis, bien horizontal, vertical o diagonalmente.

Cuando se han puesto todas las marcas sin un ganador, el color azul pone su cruz (+) en la marca que quiere mover. Esta desaparece de la casilla y aparece otra vez en la parte inferior del tablero pulsando el botón.

Ponga la cruz (+) en otra casilla, pulse otra vez el botón y trate de poner tres en raya.

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET (△). En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:
(a) Elija otro juego.
o (b) Elija otro Videopac.
Quiten el Videopac existente colocando una mano junto aél y empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a poner el Videopac en su caja Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
o (c) Enchufen [redacted] antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red:

D. (2 jugadores) Pulse "Reset" y a continuación la tecla 4.

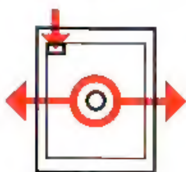
Este juego es similar al A, pero ahora el tiempo es ilimitado.

E. (2 jugadores) Pulse "Reset" y a continuación la tecla 5.

Este juego es idéntico al B con la única excepción de que el tiempo es ilimitado.

F. (1 jugador) Pulse "Reset" y a continuación la tecla 6.

Este juego es el mismo que el C, pero sin tiempo límite.



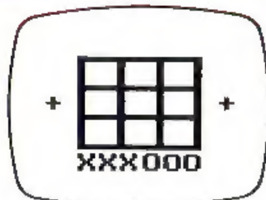
Use la palanca para mover el payaso y apriete el botón para que corra.

Comienzo de la jugada



Tiempo trascurrido

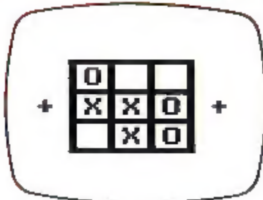
Pelotas cogidas por el payaso rojo y azul



Comienzo del juego



Use la palanca para poner la "+" en la casilla deseada.
Pulse el botón para poner su marca.



Situación de la jugada.
Le toca mover a "0". Poniendo su marca en la casilla superior derecha habrá conseguido ganar.

Proceso de prueba
Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).
Aprieten RESET (△). El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser así, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas
RESET: reposición

Instrucciones
SELECT GAME: elija juego

A copyright protection is claimed
on the program stored within the cartridge.

© 1980 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken

3111 106 60890

SIP